**06/01/14**

**Introduction**

Notre projet de ce semestre a consisté à lier nos objectifs de développement et linguistiques de manière ludique. Pour cela, nous avons organisé des sessions dédiées à des jeux exclusivement en anglais s’appuyant sur des divertissements télévisés anglo-saxons ouverts aux étudiants GSI.

1. **Contexte :**

Objectifs :

* Personnels
* Linguistique

Moyens mis en œuvre : animation orale

Paradoxes

* Problématique :

Comment améliorer notre anglais grâce à l’oral en animant un groupe pendant notre année de master, alors que nous sommes toutes les deux introverties ?

Différentes démarches possibles (débat, au sein de l’école ou en dehors…) => Choix

1. **Notre Démarche :**

- Gantt

- Analyse des besoins

- Analyse de l’existant

=> analyse multicritère

=> Sélection du type de jeu

- préparation séance

-retour sur séances (fiches évaluation) : échec, amélioration continue, changement de public (ss-traitement de l’organisation)…

- points à améliorer dans le jeu

1. **Fonctionnement au sein du groupe :**

* Définition des objectifs de chacune et de ses attentes, méthodes de travail…
* Feedbacks réguliers
* Strokes
* Travail individuel puis collectif
* Préparation par exos gestion stress

Pb rencontrés => Points à améliorer ds notre fonctionnement, évaluation

Conclusion